

Министерство образования и науки Российской Федерации
Московский физико-технический институт (государственный университет)

Физтех-школа радиотехники и компьютерных технологий
Кафедра системного программирования ИСП РАН
Лаборатория (laboratory name)

Выпускная квалификационная работа бакалавра

Исследование и разработка методов машинного обучения

Автор:

Студент 082 группы
Иванов Иван Иванович

Научный руководитель:

научная степень

Денисов Денис Денисович

Научный консультант:

научная степень

Сергеев Сергей Сергеевич



Москва 2025

Аннотация

Исследование и разработка методов машинного обучения
Иванов Иван Иванович

Краткое описание задачи и основных результатов, мотивирующее
прочитать весь текст.

Abstract

Research and development of machine learning methods

Содержание

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 1 | Введение | 4 |
| 1.1 | Типовая система | 4 |
| 1.2 | Статическая и динамическая типизации | 5 |
| 1.3 | Примитивные типы | 6 |
| 1.3.1 | Роль в конструировании типов | 6 |
| 1.3.2 | Основные характеристики | 6 |
| 1.3.3 | Примеры в высокоуровневых языках – NEED TO BE FIXED . . . | 6 |
| 2 | Роль примитивных типов в управляемых средах исполнения | 7 |
| 2.1 | Основные функции и компоненты среды исполнения | 7 |
| 2.2 | Примитивные типы в управляемых средах исполнения | 8 |
| 3 | Несогласованность Примитивных Типов в Управляемых Языках Программирования | 9 |
| 4 | Отсутствие Единообразия в Системе Типов | 9 |
| 5 | Ограничения в Объектно-Ориентированных Возможностях | 9 |
| 6 | Производительность и Накладные Расходы | 10 |
| 7 | Влияние на Проектирование Языка и Его Особенности | 11 |
| 8 | Постановка задачи | 11 |
| 9 | Обзор существующих решений | 12 |
| 10 | Исследование и построение решения задачи | 13 |
| 11 | Описание практической части | 14 |
| 12 | Заключение | 15 |

1 Введение

Типовая система языка программирования служит фундаментом для формального определения его спецификации, обеспечивает статический анализ программ, поддержку оптимизаций кода и способствует улучшению его структурированности и читаемости. Высокоуровневые языки программирования (Java, C#, Kotlin) предоставляют разработчику мощные абстракции и безопасность кода посредством автоматического управления памятью и объектно-ориентированных парадигм. Многие из этих языков сохранили в себе исторически сложившееся разделение типов на "примитивные" типы и "объектные" или "ссылочные", призванное потенциально улучшить производительность в некоторых случаях. Тем не менее, в то же время оно приводит к несогласованности в системе типов и усложняет достижение полностью единообразной и интуитивной модели программирования. Примитивные типы часто лишены полезных свойств объектов, таких как наследование, полиморфизм, вызов методов без явного упаковывания/распаковывания и использование в качестве аргумента для шаблонных типов.

В данной работе будут теоретически рассмотрены последствия устранения явной разницы между примитивными и объектными типами из высокоуровневого управляемого языка программирования и описаны этапы и результаты реализации.

1.1 Типовая система

Типовая система — это формальная синтаксическая и семантическая структура, сопоставляющая типы и программные конструкции (выражения, переменные, функции) для обеспечения чётко определённого вычислительного поведения. Её основные теоретические и практические назначения:

1) Корректность поведения программы

С введением типовой системы становится возможной статическая верификация соблюдения ограничений типов, не допускающая к выполнению неверно типизированные программы. Данный механизм гарантирует:

- *Безопасность выполнения* — предотвращение неопределённого поведения за счёт блокировки запрещённых операций (например, некорректные обращения к памяти в управляемых средах типа JVM/CLR)
- *Теоретическую обоснованность* — соответствие двум фундаментальным принципам типобезопасности по Райту-Феллейзену:
 1. **Прогресс:** корректно типизированная программа не может застрять в промежуточном состоянии
 2. **Сохранение:** типы остаются согласованными на всех этапах вычисления

2) Уровень абстракции кода

Типовая система обеспечивает инкапсуляцию доменных инвариантов с помощью абстракций типов (абстрактные типы данных и интерфейсы) и позволяет формально специфицировать границы модулей.

3) Возможность оптимизаций

Наличие статической типизации позволяет применять оптимизации на этапе компиляции (например, специализация обобщённых типов и статическое разрешение методов) и минимизировать время исполнения в управляемых средах за счёт уменьшения количества динамических проверок типов.

1.2 Статическая и динамическая типизации

1. Статическая типизация (Java, C#, Kotlin):

- Валидность типа доказывается на этапе компиляции с помощью формальных суждений о принадлежности выражения к типу в данном контексте ($\Gamma \vdash e : \tau$)
- Гарантирует типобезопасность по Райту-Феллейзену
- Критично для управляемых языков программирования из-за возможности проверок безопасности памяти (например, верификатор байт-кода JVM) и эффективности Just-In-Time компиляции за счёт встраивания методов, ориентированных на конкретный тип

2. Динамическая типизация (Python, JavaScript):

- Типы функций и выражений определяются во время исполнения
- Нет формальной гарантии типобезопасности, но есть возможность менять поведение объектов, модулей и классов во время исполнения

Современные управляемые языки высокого уровня (Java, C#) преимущественно основаны на статической типизации, расширенной возможностями динамического анализа во время выполнения. Данный компромиссный подход позволяет сочетать строгость формальной верификации с практической гибкостью разработки, но противоречие между статическими гарантиями и динамической адаптируемостью продолжает оставаться предметом активных исследований.

Исторически и архитектурно, многие языки разделяют типы на две категории: **Примитивные типы** (далее – примитивные типы или примитивы) Представляют собой базовые значения (например, целые числа, числа с плавающей точкой, булевы значения, символы). **Ссылочные типы** (далее - ссылочные типы, объектные типы) Представляют собой экземпляры классов, которые хранятся в куче (heap) и управляются сборщиком мусора. Они наследуются от базового класса и обладают методами, полями и другими объектно-ориентированными свойствами.

1.3 Примитивные типы

Примитивные типы являются наиболее фундаментальным типом данных в языках программирования. В отличие от объектных типов, они:

- **Не ссылают на память**, а непосредственно являются значениями. У них отсутствуют:
 - заголовок объекта (object header)
 - таблица виртуальных методов (vtable)
 - ссылочная идентичность (identity)
- Имеют **фиксированную семантику**, определяющуюся стандартами языка (например, Java JLS §4.2, C# ECMA-334 §8.3)
- **Не могут быть подтипами** или наследоваться и являются атомарными (базовыми) элементами в иерархии типов

1.3.1 Роль в конструировании типов

В теории типов примитивы являются простейшими случаями конструирования типа и не разлагаются на более простые типы. Конструирование сложных типов происходит на основе:

- **Произведения** (кортежи, записи) – (Int, Bool)
- **Суммы** (типы-суммы, перечисления) – `data Maybe a = Nothing | Just a`
- **Функции** – `Int → Bool`
- **Рекурсивные типы** – `data List a = Nil | Cons a (List a)`

1.3.2 Основные характеристики

- **Представление в памяти**

Аллокация на стеке* (default for local variables in methods)

- **Производительность на уровне процессора**

1. Арифметические операции с примитивами компилируются непосредственно в нативные инструкции:

```
1      ; x86 assembly for 'a + b'
2      mov eax, [a]
3      add eax, [b]
4
```

2. **Локализация в кэше**

Линейная модель доступа к памяти (критично для больших вычислений)

1.3.3 Примеры в высокоуровневых языках – NEED TO BE FIXED

Таблица 1: Примитивные типы в различных языках программирования

| Тип | Java | C# |
|-------------------|---------------|---------------|
| Целые числа | int, long | int, long |
| Числа с плавающей | float, double | float, double |
| Булевы значения | boolean | bool |
| Символ | char | char |

2 Роль примитивных типов в управляемых средах исполнения

Управляемая среда исполнения (Managed Execution Environment) — это программный компонент или слой, который обеспечивает выполнение программного кода в контролируемой, безопасной и абстрагированной от низкоуровневых деталей среде. Она действует как посредник между скомпилированным (или интерпретируемым) кодом приложения и базовой операционной системой или аппаратным обеспечением.

2.1 Основные функции и компоненты среды исполнения

Виртуальная Машина (ВМ) / Интерпретатор: Ядро среды исполнения, которое выполняет промежуточный код (байт-код или Common Intermediate Language – CIL). Примеры включают Java Virtual Machine (JVM) и Common Language Runtime (CLR) для .NET. ВМ изолирует исполняемый код от конкретной аппаратной архитектуры и операционной системы.

JIT-компиляция (Just-In-Time Compilation): Для повышения производительности многие ВМ используют JIT-компиляторы. Они динамически переводят промежуточный код в машинный код непосредственно перед его выполнением. JIT-компиляторы могут применять оптимизации на основе профилирования времени выполнения, что часто позволяет достичь производительности, сопоставимой с нативно скомпилированным кодом.

Загрузчики Классов/Сборок: Эти компоненты отвечают за динамическую загрузку программных модулей (классов, библиотек, сборок) по мере их необходимости во время выполнения программы. Они также управляют разрешением зависимостей и проверкой целостности загружаемых компонентов.

Система Управления Потоками: Среда исполнения предоставляет API и механизмы для создания, управления и синхронизации потоков выполнения, обеспечивая эффективную поддержку параллельных вычислений.

Система Безопасности: ВУЯП часто включают встроенные модели безопасности (например, песочницы), которые контролируют доступ исполняемого кода к системным ресурсам, таким как файловая система, сеть или другие процессы, что особенно важно для кода, загружаемого из недоверенных источников.

Встроенные Сервисы: К ним относятся механизмы обработки исключений, рефлексия (возможность интроспекции и модификации структуры кода во время выполнения), сериализация, а также поддержка взаимодействия с нативным кодом (Native Interface).

2.2 Примитивные типы в управляемых средах исполнения

Примитивные типы данных в контексте управляемых сред исполнения (таких как .NET CLR и Java VM) обладают характеристиками и принципами работы, отличающимися от неуправляемых сред, например, реализованных на языках C/C++.

Абстракция и безопасность

Управляемые среды исполнения предоставляют уровень абстракции, скрывающий детали низкоуровневого представления примитивных типов данных в памяти. Это обеспечивает платформонезависимость и переносимость программного обеспечения. Кроме того, такие среды реализуют строгую проверку типов как на этапе компиляции, так и во время исполнения, что служит профилактикой ошибочного использования типов данных и возникновения уязвимостей, связанных с выделением памяти и выходом за границы допустимых областей.

Гарантированная инициализация

В отличие от неуправляемых сред, где переменные могут содержать неинициализированные значения, управляемые среды гарантируют автоматическую инициализацию переменных примитивных типов значениями по умолчанию. Это исключает возможность непредсказуемого поведения, связанного с использованием мусорных значений памяти.

Сборка мусора

В управляемых средах примитивные типы данных, как правило, не подлежат сборке мусора напрямую. Обычно они размещаются в стеке либо, если выступают в роли компонентов объектов, внутри кучи. Освобождение памяти, занятой объектами (соответственно, и их полями-примитивами), происходит посредством встроенного механизма сборки мусора, что снимает с разработчика необходимость вручную управлять памятью.

Стандартное поведение

Управляемые среды исполнения гарантируют предсказуемое и стандартизированное поведение всех операций с примитивными типами данных, в том числе арифметических. Данная особенность повышает надежность и упрощает переносимость программ между различными аппаратными и программными платформами.

Механизм упаковки и распаковки (boxing/unboxing)

Управляемые среды поддерживают механизм упаковки (*boxing*) и распаковки (*unboxing*), позволяющий преобразовывать значения примитивных типов в объекты и обратно. Это особенно актуально при взаимодействии с универсальными коллекциями и другими структурами, требующими объектного представления данных. Например, в среде C# значение типа `int` может быть преобразовано в объект (*boxing*) и обратно (*unboxing*).

Примеры реализации

- **.NET (например, на C#):** Примитивные типы (такие как `System.Int32`) реализованы в виде структур и обеспечивают предсказуемое поведение за счёт встроенных механизмов среды.
- **Java:** Примитивные типы (`int`, `boolean`, `char`) имеют фиксированные размеры и поведение. Для поддержки упаковки и распаковки используются соответствующие классы-обёртки (`Integer`, `Boolean`, `Character`).

3 Несогласованность Примитивных Типов в Управляемых Языках Программирования

В большинстве управляемых языков программирования (таких как Java, C#, Python) существует проблема несогласованности обработки примитивных типов данных и объектных типов в рамках единой системы типов. Эта асимметрия оказывает существенное влияние на архитектуру языка, его производительность и способность к применению принципов объектно-ориентированного программирования.

4 Отсутствие Единообразия в Системе Типов

Одной из ключевых проблем является отсутствие унифицированного представления примитивных и объектных типов в системе типов управляемого языка. Это бинарное разделение приводит к концептуальной и синтаксической асимметрии. Например, примитивные типы не могут быть `null` (без дополнительных обёрток), не поддерживают полиморфизм и не могут использоваться там, где требуется экземпляр класса `Object` (например, в универсальных коллекциях) без явного или неявного преобразования.

5 Ограничения в Объектно-Ориентированных Возможностях

Несогласованность примитивных типов создает существенные ограничения для применения объектно-ориентированных парадигм: инкапсуляция, наследование и полиморфизм.

- **Отсутствие наследования и полиморфизма:** Примитивные типы не могут наследоваться, и к ним не применимы механизмы полиморфизма через интерфей-

сы или абстрактные классы. Это означает, что функции, ожидающие экземпляр базового класса или интерфейса, не могут напрямую работать с примитивными значениями.

- **Проблемы с коллекциями и обобщениями (Generics):** Для включения примитивных значений в объектные коллекции (например, `ArrayList<Object>` в Java или `List<object>` в C#) требуется механизм автоматической или явной упаковки (boxing) в соответствующие объектные обертки (например, `Integer` для `int`, `Double` для `double`). Это не только нарушает прозрачность и чистоту кода, но и может приводить к неожиданным побочным эффектам или ошибкам типизации, если разработчик не учитывает процесс упаковки/распаковки.
- **Нарушение унифицированного доступа:** Объектно-ориентированный дизайн стремится к унифицированному доступу к данным и поведению через методы. Примитивные типы не обладают методами, так что разработчик должен использовать процедурные подходы или статические вспомогательные классы для выполнения операций над ними.

6 Производительность и Накладные Расходы

Примитивные типы, как было описано выше, позволяют достичь высокой производительности из-за их прямой аллокации в стеке или регистрах. Тем не менее, их несогласованность с объектной системой может приводить к значительным накладным расходам.

- **Операции упаковки и распаковки (Boxing/Unboxing):** Эти операции, интегрирующие примитивы в объектную иерархию, влекут за собой:
 - **Аллокацию памяти в куче:** Для каждого упакованного примитивного значения создается новый объект в куче, что увеличивает потребление памяти.
 - **Дополнительные циклы процессора:** Создание и инициализация объектов-оберток, а также последующее их удаление сборщиком мусора, требуют процессорного времени.
 - **Увеличение нагрузки на сборщик мусора:** Большое количество короткоживущих объектов-оберток создает дополнительную работу для сборщика мусора, потенциально приводя к задержкам в работе приложения.
- **Избыточные преобразования типов:** В сложных системах, где примитивы часто передаются между функциями, ожидающими объектные типы, и наоборот, могут возникать множественные операции упаковки и распаковки, что негативно сказывается на общей производительности системы.

7 Влияние на Проектирование Языка и Его Особенности

Асимметрия между примитивными и объектными типами оказывает глубокое влияние на архитектуру и проектирование самих управляемых языков, усложняя их реализацию и использование.

- **Сложность дизайна и реализации компилятора/рантайма:** Разработчикам языков приходится вводить специальные правила и исключения для обработки примитивных типов, которые не соответствуют общей объектной модели. Это увеличивает сложность компилятора и среды исполнения, требуя специализированных путей кода для различных типов.
- **Ограничения в расширяемости:** Механизмы расширения языка, такие как операторная перегрузка или метапрограммирование, могут быть ограничены или усложнены из-за необходимости учитывать различия между примитивами и объектами.
- **Влияние на ключевые функции языка:**
 - **Рефлексия:** Механизмы рефлексии должны предоставлять отдельные API для примитивных и объектных типов или вводить специальные обертки для работы с примитивами.
 - **Сериализация:** Унифицированная сериализация данных становится более сложной, поскольку необходимо обрабатывать как объекты, так и примитивные значения.
 - **Нулевые типы (Nullable Types):** Введение безопасных nullable-типов (например, `int?` в C#) часто требует дополнительной работы для примитивов, в то время как объектные типы по умолчанию могут быть `null`.
- **Дополнительная нагрузка на разработчика:** Разработчики, использующие управляемые языки, вынуждены постоянно учитывать различия между примитивами и объектами и помнить, когда и где следует использовать примитив, а когда — его объектную обертку, добавляя сложности в процесс разработки.

8 Постановка задачи

Необходимо формально изложить суть задачи в данной секции, предоставив такие ясные и точные описания, которые позволят в последующем оценить, насколько разработанное решение соответствует поставленной задаче. Текст главы должен следовать структуре технического задания, включая как описание самой задачи, так и набор требований к ее решению.

9 Обзор существующих решений

Здесь надо рассмотреть все существующие решения поставленной задачи, но не просто пересказать, в чем там дело, а оценить степень их соответствия тем ограничениям, которые были сформулированы в постановке задачи.

10 Исследование и построение решения задачи

Требуется разбить большую задачу, описанную в постановке, на более мелкие подзадачи. Процесс декомпозиции следует продолжать до тех пор, пока подзадачи не станут достаточно простыми для решения непосредственно. Это может быть достигнуто, например, путем проведения эксперимента, доказательства теоремы или поиска готового решения.

11 Описание практической части

Если в рамках работы писался какой-то код, здесь должно быть его описание: выбранный язык и библиотеки и мотивы выбора, архитектура, схема функционирования, теоретическая сложность алгоритма, характеристики функционирования (скорость/-память).

12 Заключение

Здесь надо перечислить все результаты, полученные в ходе работы. Из текста должно быть понятно, в какой мере решена поставленная задача.

Список литературы

- [1] *Mott-Smith, H.* The theory of collectors in gaseous discharges / *H. Mott-Smith, I. Langmuir* // *Phys. Rev.* — 1926. — Vol. 28.
- [2] *Морз, Р.* Бесстолкновительный PIC-метод / *Р. Морз* // Вычислительные методы в физике плазмы / Ed. by Б. Олдера, С. Фернбаха, М. Ротенберга. — М.: Мир, 1974.
- [3] *Киселёв, А. А.* Численное моделирование захвата ионов бесстолкновительной плазмы электрическим полем поглощающей сферы / *А. А. Киселёв, Долгонос М. С., Красовский В. Л.* // Девятая ежегодная конференция «Физика плазмы в Солнечной системе». — 2014.